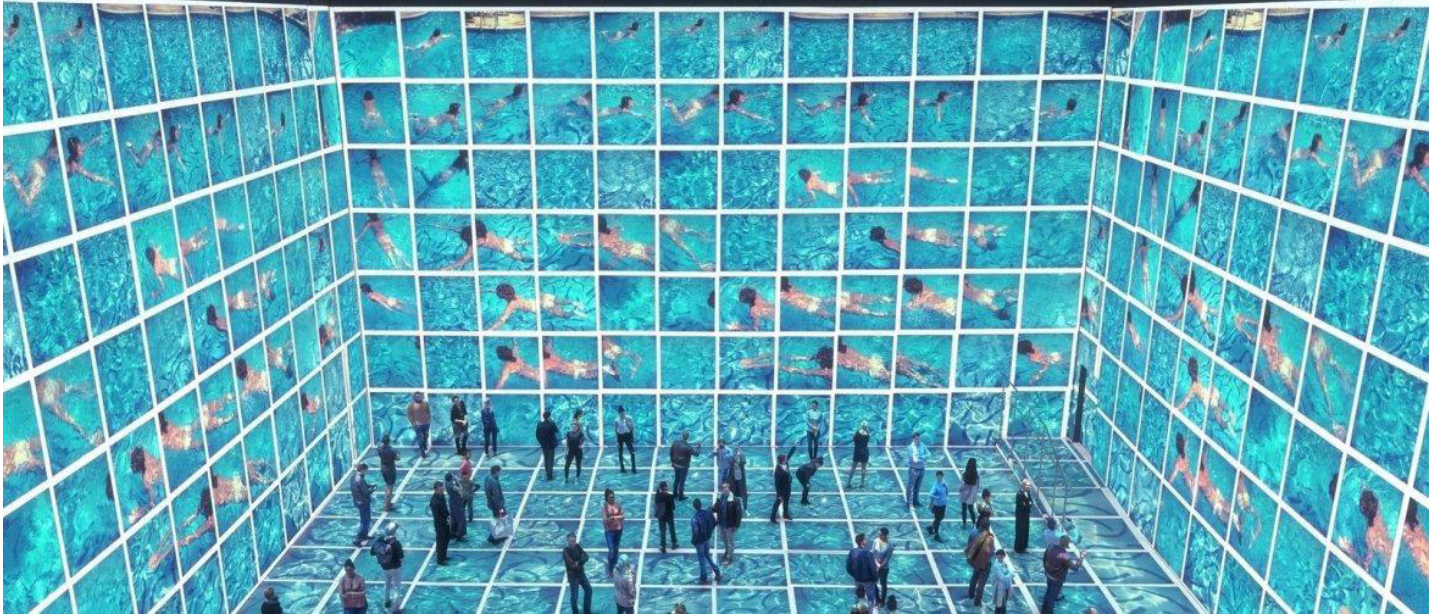


## Kunst ohne Werk

- Selbst David Hockney wagt nun den Sprung in die Welt der immersiven Erlebnisausstellungen. Eine Einordnung.

vom 19.01.2023, 06:45 Uhr | Update: 19.01.2023, 16:08 Uhr



Schwimmen gehen in Hockneys Ausstellung "Bigger & Closer" in London.  
© Justin Sutcliffe

**F** Florentina Finder

Größer und näher. Unter diesem Motto steht die am 22. Februar in London anlaufende Ausstellung von einem der einflussreichsten britischen Maler des 20. Jahrhunderts, David Hockney. Sie wird im neuen Lightroom präsentiert, ein vierstöckiger Ausstellungsraum in King's Cross, der sich auf "immersive" Präsentationen von Kunst spezialisiert.

Diese Ausstellungsart scheint tatsächlich darauf abzuzielen, die Wirklichkeit größer darzustellen, als sie ist: Besucher sollen regelrecht in die präsentierte Kunst "eintauchen" können - daher der Begriff "immersiv". Ob man das Publikum dadurch jedoch näher an die Werke heranzuführt, ist fraglich, denn Originalwerke sind bei diesen Ausstellungen meistens Mangelware oder glänzen gar ganz durch Abwesenheit. Stattdessen soll, wie auch bei David Hockneys neuen Schau "Bigger & Closer (Not Smaller and Further Away)" im Lightroom, ein multimediales und "multisensorisches" Spektakel aus großen Bildprojektionen, Animationen und Soundeffekten geboten werden.



Einmal selbst in David Hockneys ikonischem Swimming Pool stehen: In seiner neuen Ausstellung "Bigger & Closer" im Londoner Lightroom werden Hockneys Werke virtuell dargestellt. Handelt es sich auch hier um eine Erlebnisausstellung ohne Echtheitsgebot? - © Justin Sutcliffe

Hockney höchstpersönlich soll seine erste eigene immersive Ausstellung mitgestaltet haben und intensiv an deren Umsetzung beteiligt gewesen sein. Das überrascht nicht, denn gerade er stand neuen Medien und digitalen Technologien als Produktionsmittel und künstlerische Darstellungsform stets aufgeschlossen gegenüber. Als die ersten iPhones und iPads auf dem Markt erschienen, nahm Hockney diese kurzerhand als Ersatz für Pinsel und Leinwand, um seine berühmten iPhone- und iPad-Zeichnungen zu erschaffen.

## Invasion der Immersiven

Nicht allen Künstlern, deren Werke in "immersiven" Ausstellungen präsentiert werden, wurde jedoch die Ehre zuteil, diese mitgestalten zu dürfen. Seit Jahren kursiert bereits der Trend zu immersiven Kunstschaufen ohne jegliche Beteiligung der Künstler, geschweige denn echter Kunstwerke. Stattdessen werden die Werke mithilfe von neuen Technologien wie etwa Virtual- oder Augmented Reality und digitalen Projektionen simuliert, wie etwa bei der aktuell in Wien laufenden immersiven Ausstellung "Monets Garten". Im Zentrum stehen dabei auch interaktive Elemente und Spezial-Effekte, wichtig ist der Unterhaltungsfaktor. Dadurch erhalten die Ausstellungen einen gewissen Event-Charakter, was sich auch in deren Vermarktung als "immersives Ausstellungserlebnis", "Multimedia-Spektakel" und "Blockbuster-Ausstellung" widerspiegelt.

Es scheint, als sollte eine "Experience" geboten werden, eine Art Publikumsanimation. Die neuen digitalen Technologien, die dabei zum Einsatz kommen, sollen den Besuchern unter anderem eine Art spielerische Interaktion mit Kunst ermöglichen. Bei "Monets Garten" kann man sich gar als Figur in die Werke einschleichen, mit dem eigenen Körper den Verlauf von an die Wand projizierten Pinselstrichen beeinflussen und sich in einem riesigen Raum von schwindelerregenden 360°-3D-Projektionen typischer Monet-Motive und Sound-Effekten regelrecht erdrücken lassen. Kunstgenuss wird zum Spiel.

Dem Veranstalter von "Monets Garten" sowie auch von der bis Oktober 2022 in Wien gelaufenen Ausstellung "Klimt - The Immersive Experience" zufolge macht diese Art der Darstellung die Kunst dem Betrachter "in einer immersiven Erfahrung greifbarer als je zuvor". Die Realität werde durch die neuen Technologien als "virtuelle Illusion" erlebt, was einen alternativen Zugang zu Kunst in den Museen bieten soll. "Der Betrachter befindet sich inmitten der Gemälde, er wird Teil der Szenerie, versinkt in Licht und Ton, die Kunstwerke interagieren mit ihm", so eine Mitarbeiterin des im bayrischen Passau ansässigen Event-Veranstalters COFO-Exhibitions GmbH. Durch eine "magische Symbiose aus Musik und Kunst" sollen den Besuchern keine Details der Kunstwerke entgehen. Bloß, es sind eben keine originalen Kunstwerke dabei. Immersive Ausstellungen seien jedoch nicht vergleichbar mit der Präsentation von Originalkunstwerken und böten eine neue, innovative Herangehensweise an die Kunst. Basisinformationen über den Künstler und seine Werke seien in den Schauen jedoch erhalten - immerhin.

Ebenfalls auffällig bei dieser Art der Ausstellungen ist, dass sie an mehreren Standorten gleichzeitig stattfinden können, daher beliebig reproduzierbar sind. Die Ausstellung "The Mystery of Banksy - A Genius Mind" etwa, die derzeit in der Wiener Stadthalle gastiert und erst kürzlich bis 19. März verlängert wurde, wird zur selben Zeit auch in Malmö, Zürich und Mülheim gezeigt. Diese Möglichkeit der Multiplizierung erfreut natürlich die Veranstalter. Sie steht auch im Zeichen der hier mitschwingenden Ökonomisierung der Kunst, wo diese zum beliebig reproduzierbaren und massentauglich verwertbaren Konsumgut wird.

## Wirtschaftlich erfolgreich

Die Besucherzahlen geben diesem Konzept der Kunstpräsentation zumindest recht. Immersive Ausstellungserlebnisse sind wirtschaftlich erfolgreich. Rund 60.000 Besucher zog beispielsweise die im vergangenen Jahr in der Wiener Marxhalle stattgefundene Ausstellung "Klimt - The Immersive Experience" an. Die "Blockbuster-Ausstellung" "The Mystery of Banksy - A Genius Mind", die allein 2022 an zwanzig verschiedenen Standorten umgesetzt wurde, besuchten nach Angaben des Veranstalters seit der Premiere 2021 insgesamt knapp 1,2 Millionen Menschen.

Die Beliebtheit der immersiven Ausstellungen könnte sich laut dem Veranstalter damit erklären lassen, dass die multimediale Darstellungsform den Besuchern die Kunst leicht verständlich vermittelt und ermöglicht, diese "ganz ohne Berührungängste" zu erleben. "Die Immersive Experience löst die Kunstwerke aus dem traditionellen Museumsbetrieb heraus und macht sie für ein breites Publikum erlebbar". Es könnte durchaus zutreffen, dass moderne digitale Technologien Kunst vor allem für ein jüngeres Publikum attraktiver und nahbarer macht. Durch die spielerischen Elemente und den Unterhaltungsfaktor sprechen die Schauen aufgrund der erleichterten Zugänglichkeit vermutlich auch ein wesentlich breiteres Publikum an. Wenn Kunst zudem der Gesellschaft einen Spiegel vorhalten soll, überrascht es auch nicht, wenn sich der gesellschaftlich relevante digitale Wandel in ihr abbildet.

## Digitale Originale

Diese Verbindung von Digitalem und Kunst kann jedoch auch auf andere Art als in kommerziell ausgerichteten Ausstellungen gelingen. Digitale Kunst ist ein eigenständiges zeitgenössisches Genre der Medienkunst, das originale Kunstwerke mithilfe moderner digitaler Technologien schafft. Ein Beispiel sind etwa die Werke der Künstlerinnen und Künstler, Lehrenden und Studierenden an der Angewandten in Wien, die ebenfalls mit interaktiven und immersiven Elementen arbeiten. Im Full Dome / VR & AR Lab, ein Forschungslaboratorium für Virtuelle und Erweiterte Realität, werden etwa jene digitalen Technologien kritisch hinterfragt und unter anderem erforscht, inwieweit diese neuen Medienumgebungen, inklusive immersive Zugänge zu Kunst, unsere Gesellschaft beeinflussen. Damit grenzen sich Werkschauen digitaler Kunst klar von immersiven Erlebnisausstellungen ab, die bereits existierende ältere Kunstwerke lediglich simulieren und in Entertainment-Shows integrieren, anstatt neue zu schaffen.

Bei David Hockney, der sich in seinem Lebenswerk ebenfalls der Digitalen Kunst gewidmet hat, geht es in seiner neuen Londoner Schau allem Anschein nach vermutlich dennoch eher in Richtung Unterhaltungsshow. Immerhin, der Begriff "immersiv" scheint bei ihm auf jeden Fall treffend, wenn man nach seinem Leitmotiv geht, dem Swimming Pool. Wie einst die Männerfiguren in die Schwimmbecken seiner "Pool Paintings", tauchen wohl ab 22. Februar zahlreiche Kunstinteressierte für mindestens 25 Pfund (ca. 28 Euro) in Hockneys erste immersive Ausstellung ein. Es bleibt abzuwarten, ob diese ein "Bigger Splash" oder eben doch nur ein kleinerer Tropfen auf dem heißen Stein wird.

**Mehr zu diesem Thema**